

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SENI RUPA MELALUI MEDIA PAMERAN KARYA SENI
KELAS V SDN WUNUT NGOMBOL PURWOREJO
TAHUN PELAJARAN 2009 / 2010**



Oleh
ROSO
NIM X1907007

**PROGRAM STUDI PJJ S1 PGSD
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET SURAKARTA
2009 / 2010**

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SENI RUPA MELALUI MEDIA PAMERAN KARYA SENI
KELAS V SDN WUNUT NGOMBOL PURWOREJO
TAHUN PELAJARAN 2009 / 2010**

OLEH

R O S O
NIM X1907007

Laporan Penelitian Tindakan Kelas
Ditulis dan diajukan untuk memenuhi syarat mendapat gelar Sarjana Pendidikan
Program Pendidikan Jarak Jauh Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2010**

PENGESAHAN

Laporan Penelitian Tindakan Kelas ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Laporan Penelitian Tindakan Kelas (PT) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dan diterima untuk memenuhi persyaratan mendapat gelar Sarjana Pendidikan.

Hari :

Tanggal :

Tim Penguji Laporan PTK

Nama Terang

Tanda tangan

Ketua : Drs. Sukarno, M.Pd

.....

Sekretaris : Drs. Hadi Mulyono, M.Pd

.....

Anggota : Dr. Riyadi, M.Si

.....

Anggota : Dra. Siti Istiyati, M.Pd.

.....

Disahkan oleh

Fakultas Keguruan dan Pendidikan

Universitas Sebelas Maret

Dekan

Prof. Dr. H. M. Furqon Hidayatullah, M.Pd.
NIP 19600727 198702 1001

PERSETUJUAN

Laporan Penelitian Tindakan Kelas ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Laporan Penelitian Tindakan Kelas Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Surakarta, Juli 2010

Pembimbing

Supervisor

Dr. Riyadi, M. Si

NIP.19670116 199402 1 001

Tri Sumarni, S. Pd

NIP.19631019 198304 2 005

ABSTRAK

Roso. UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SENI RUPA MELALUI MEDIA PAMERAN KARYA SENI KELAS V SDN WUNUT NGOMBOL PURWOREJO TAHUN 2009/2010. Laporan penelitian tindakan kelas, Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, Juni 2010.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi Belajar Seni Budaya dan Ketrampilan. Pada peserta didik kelas V SD Negeri Wunut dengan menggunakan media Pameran.

Variabel yang menjadi sasaran perubahan dalam penelitian ini adalah motivasi belajar SBK, sedangkan variabel tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pameran.

Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun jumlah peserta didik kelas V SD Negeri Wunut adalah 32.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, ada peningkatan prestasi belajar Seni Budaya dan Ketrampilan, setelah diadakan tindakan kelas dengan media pameran. Hal ini dapat ditunjukkan dengan meningkatkan motivasi siswa dari sebelum dan sesudah tindakan. Pada siklus I ada peningkatan nilai dari rata rata 62,75 meningkat menjadi 74,57 pada siklus II meningkat menjadi demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran SBK dengan menggunakan media pameran dapat meningkatkan prestasi belajar SBK pada peserta didik kelas V SD Negeri Wunut Ngombol Purworejo tahun pelajaran 2009/2010.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puji syukur Peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat, taufik dan hidayahNya sehingga Peneliti dapat menyelesaikan Usulan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan lancar.

Peneliti dalam menyusun Usulan Penelitian Tindakan Kelas ini mendapat bimbingan yang sangat berharga dari berbagai pihak. Untuk itu Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah memberikan ijin kepada Peneliti untuk mengadakan Penelitian Tindakan Kelas.
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas.
3. Drs. H. Hadi Mulyono, M.Pd selaku Ketua Pengurus PJJ S1 PGSD yang selalu memberikan petunjuk dan arahan.
4. Dr Riyadi M.Si selaku Dosen Pembimbing yang telah berkenan mengorbankan segala tenaga dan waktu guna memberikan bimbingan dan arahan selama Peneliti menyusun Usulan PTK.
5. Beteut Kasihono, selaku Kepala SDN Wunut dan supervisor Penelitian serta rekan sejawat.
6. Segenap sahabat, handai taulan, dan semua pihak yang telah memberikan bantuan dan kerjasama kepada Peneliti demi terselesaikannya usulan PTK ini.

Peneliti sebagai manusia biasa tentu banyak kelemahan dan kekurangan. Peneliti berhatap atas saran dan kritik yang bersifat membangun demi sempurnanya penyusunan Usulan PTK. Semoga Usulan PTK ini bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Purworejo, Juli 2010

Peneliti

DAFTAR ISI

IDENTITAS	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
ABTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah dan Pemecahanya	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Hasil Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	5
A. Kajian Teori	5
B. Temuan Hasil Penelitian Yang Relevan	43
C. Kerangka Pemikiran	44
D. Hipotesis.....	45
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	46
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	46
B. Subyek Penelitian	46
C. Teknik Pengumpulan Data.....	46

D. Teknik Analisis Data.....	47
E. Prosedur Penelitian	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN BAHASAN	50
A. Hasil Penelitian	51
B. Pembahasan	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	59
A. Kesimpulan	59
B. Implikasi.....	60
C. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dikalangan masyarakat akhir – akhir ini berkembang polemik tentang merosotnya mutu pendidikan di Indonesia. Salah satu penyebab merosotnya mutu pendidikan di Indonesia adanya ketidakseimbangan mata pelajaran yang diberikan guru kepada siswa. Ada mata pelajaran yang diprioritaskan dan ada mata pelajaran yang dikesampingkan.

Selama ini pelajaran bidang akademik lebih diutamakan daripada pelajaran non akademis khususnya pelajaran kesenian dan ketrampilan. Padahal pelajaran bidang akadmik yang dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan pendidikan di Indonesia, sebenarnya hanya mengembangkan otak kiri saja yang memiliki fungsi antara lain : *sequen* (mengikuti aturan), *analysis* (kemampuan menganalisa), *linear* (terarah atau lurus), *computation* (penuh perhitungan), *logic* (logika), *fact* (segala sesuatu

yang nyata), sedangkan otak kanan berfungsi *holistik* (menyeluruh), *intuition* (paham tanpa pikir), *creatif* (penuh kreatifitas), *day dreaming* (mengembangkan angan – angan), *imagination* (imajinasi), dan *feeling* (perasaan) selama ini hampir tidak mendapat kesempatan berkembang, karena pelajaran kesenian dan ketrampilan yang dapat mengembangkan fungsi otak kanan diabaikan (Drs. Slamet Rahardjo : 2002, *Metodologi Pengembangan Kompetensi Mengajar Kesenian Guru Kelas Sekolah Dasar*. Salatiga; Diklat Guru KTK).

Pengembangan fungsi otak kiri dan kanan yang tidak seimbang menjadikan siswa bodoh, tidak kreatif, tidak berkembang feeling, dan imajinasinya. Pelajaran yang bersifat memupuk kreatifitas siswa dan penuh kegembiraan sesuai dengan anak – anak tidak mereka dapatkan, sehingga siswa menjadi jenuh, bosan dan tidak bergairah mengikuti pelajaran. Kegiatan di sekolah hanyalah rutinitas yang dipaksakan. Belajar bukan lagi suatu kebutuhan, melainkan suatu beban yang sangat tidak menyenangkan bagi siswa. Mereka datang ke sekolah tanpa kerinduan dan gairah dalam belajar, karena kreatifitas yang sesuai dengan dunia anak – anak hampir tak pernah mereka temukan. Perkembangan antara otak kiri dan kanan berjalan tidak seimbang. Hal inilah yang menjadi salah satu penyebab merosotnya mutu pendidikan di Indonesia.

Dengan diterbitkannya Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, setiap sekolah/madrasah mengembangkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dan Standar Isi (SI) dan berpedoman kepada panduan yang ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), maka semua pelajaran yang ada mempunyai kedudukan yang sama.

Untuk meningkatkan gairah belajar siswa khususnya, serta untuk meningkatkan mutu pendidikan pada umumnya, maka mata pelajaran KTK khususnya Seni Rupa harus diberi tempat yang sederajat. Dengan mata pelajaran lain, karena seni rupa dapat difungsikan sebagai media

ekspresi, media komunikasi, media bermain, media pengembangan bakat, dan media Pendidikan Kesenian oleh Dra Ida Siti Herawati, Drs Iriaji. Disamping berfungsi sebagai media, seni rupa juga dapat dipakai sebagai sarana untuk menyampikan pesan-pesan moral, etika, budi pekerti, estetika dan pesan-pesan pendidikan lainnya yang dengan mudah dapat diterima oleh pemirsa karena seni rupa merupakan alat komunikasi yang universal.

Menurut Rasjoyo(cahyono,1994) pameran meningkatkan motivasi belajar.hal ini juga sejalan dengan yang di kemukaan oleh Wartono (1984:69) hubungan antara pameran dengan motivasi belajar seni rupa sangat erat hal tersebut sesuai dengan pembelajaran seni rupa yang model pembelajaran terpadu.

Dalam program semester II kelas V Silabus 2008 terdapat pokok bahasan pameran atau pertunjukan.Pokok bahasan ini hampir tidak disentuh Guru Sekolah Dasar.

Selama hampir 22 tahun peneliti bertugas sebagai guru Sekolah Dasar, belum pernah melihat guru menyelenggarakan pameran atau pertunjukan seni. Mengapa hal ini terjadi? Pelajaran seni rupa dianggap tidak penting.

Bertolak dari uraian diatas maka penulis sebagai peneliti mencoba mengangkat persoalan ini dalam Perbaikan Pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan judul “UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SENI RUPA MELALUI PAMERAN KARYA SENI KELAS V SD N WUNUT NGOMBOL PURWOREJO TAHUN PELAJARAN 2009/2010

B. Rumusan masalah dan pemecahannya

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah media “Pameran “dapat meningkatkan motivasi,prestasi belajar Seni Rupa pada peserta didik kelas V SD Negeri Wunut Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo?

2. Bagaimana cara meningkatkan motivasi belajar seni rupa dengan media Pameran pada peserta didik kelas V SD Negeri Wunut Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo?
3. Bagaimana mengatasi kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan media “Pameran”?
4. Bagaimana meningkatkan motivasi belajar seni rupa?
5. Bagaimana mengatasi kendala yang dihadapi guru dalam melaksanakan pameran seni rupa?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah “Untuk meningkatkan prestasi belajar seni rupa melalui pameran seni rupa kelas V SD Negeri Wunut Kecamatan Ngombol, Kabupaten Purworejo”

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dapat memberikan sumbangan kepada guru dalam pembelajaran SBK khususnya seni rupa.
 - b. Dapat memberikan arah kepada guru dalam proses pembelajaran SBK
 - c. Dapat meningkatkan prestasi belajar kesenian.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi guru kelas dapat menemukan solusi untuk meningkatkan prestasi belajar kesenian
 - b. Bagi siswa dapat dijadikan motivasi belajar supaya prestasi meningkat.
 - c. Bagi lembaga dapat memberikan masukan kepada sekolah dalam usaha perbaikan proses pembelajaran kesenian sehingga prestasi meningkat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori.

1. Tinjauan tentang belajar

a. Pengertian Tentang Prestasi Belajar

Menurut Drs Syaiful Bahri Djamarah (1994:19] prestasi adalah hasil suatu kegiatan yang telah dikerjakan ,diciptakan baik secara individual maupun kelompok.

Menurut Winkel,W.S (1984:162) berpendapat bahwa prestasi adalah merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai peserta didik.

M Buchori (1997:85) berpendapat bahwa prestasi adalah hasil yang dicapai peserta didik sebagai hasil belajar yang berupa angka,huruf serta tindakan hasil belajar yang dicapai.Adapun hasil belajar yang berupa angka atau huruf selain sebagai bukti hasil karya yang dicapai juga dapat untuk memotivasi agar prestasinya lebih meningkat.Senada dengan pengertian tersebut Sutratinah

Tirtonegoro (1988:43) berpendapat bahwa prestasi adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang berupa kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu.

Berdasarkan definisi-definisi tersebut, dapat diambil simpulan bahwa yang dimaksud dengan prestasi adalah hasil karya anak yang dicapai dan merupakan bukti keberhasilan belajar yang berupa huruf atau angka yang dapat memotivasi agar prestasinya lebih baik dalam periode tertentu.

b. Pengertian Belajar

Belajar adalah proses memanusiakan manusia, dimana hanya melalui belajarlah manusia menemukan jati dirinya dalam relasinya dengan sesama, lingkungan dan juga sang penciptanya. Menurut Vygotsky dalam Baharudin (2007:124), belajar sebuah proses yang melibatkan dua elemen penting

5

2. Proses secara psikososial sebagai proses yang lebih tinggi esensinya

Berkaitan dengan lingkungan sosial. Munculnya perilaku seseorang adalah karena intervening kedua elemen tersebut. Pada saat seseorang mendapat stimulus dari lingkungan, ia akan menggunakan fisik berupa alat indranya untuk menangkap atau menyerap stimulus tersebut kemudian dengan menggunakan saraf otaknya informasi yang telah diterima tersebut diolah. Keterlibatan alat indra dalam menyerap stimulus dan saraf otak dalam mengelola informasi yang diperoleh merupakan proses psikologi sebagai elemen dasar dalam belajar. Berdasarkan teori tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses untuk membangun pengetahuan anak dengan melibatkan fisik dan psikologi secara bertahap.

Menurut Hilhard Bower dalam buku *Theories of Learning* (1975) "Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan kematangan".

Menurut Gagne dalam buku *The Condition of Learning* (1977) "Belajar terjadi apabila sesuatu stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatan (performancenya) berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi.

Menurut Morgan memberikan definisi belajar adalah "Setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.

Menurut slameto (1955:2) "Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya " .Jika belajar sesuatu ,sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh baik dalam sikap,ketrampilan,pengetahuan,dan sebagainya.

Withington,sebagaimana dikutip Ngalim Purwanto (1990:84). Belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru daripada reaksi yang berupa kecukupan,sikap,kebiasaan,kepandaian atau suatu pengertian.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah terdiri berbagai elemen penting yang mencirikan pengertian tentang belajar, yaitu :

- 1) Belajar merupakan hasil yang dimiliki seseorang dalam bentuk ketrampilan ,dalam bentuk konsep dan dalam bentuk sikap.
- 2) Belajar merupakan usaha untuk memperoleh perubahan tingkah laku selama pengalaman belajar berlangsung.
- 3) Belajar merupakan bentuk pertumbuhan dari dalam diri seseorang dengan cara berlatih sesuatu yang baru dari pengalaman, jadi kalau tidak dengan cara berlatih dari pengalaman yang baru dianggap tidak belajar.
- 4) Belajar merupakan aktifitas mental/psikis yang interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan.
- 5) Belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang berupa kecakapan,kebiasaan,dan kepandaian.

Jadi belajar adalah aktivitas atau usaha untuk memperoleh pertumbuhan,perubahan,kepandaian ilmu,kecakapan,sikap yang disebabkan pengalaman pribadi,orang lain,dan lingkungan dengan cara berlatih.

Faktor- faktor yang mempengaruhi prestasi belajar

Beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang dikemukakan oleh beberapa ahli. Menurut Slameto(1955: 54-72) Faktor –faktor yang mempengaruhi dibedakan menjadi

a. Faktor – faktor intern yang terdiri dari:

- 1) Faktor jasmani yang terdiri dari faktor kesehatan, faktor cacat tubuh
- 2) Faktor psikologis yang terdiri dari intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan
- 3) Faktor Kelelahan

b. Faktor – faktor eksteren, yang meliputi :

- 1) Faktor keluarga, yang terdiri dari cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan

ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan

- 2) Faktor sekolah yang terdiri dari metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standard pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah
- 3) Faktor Masyarakat yang terdiri dari kegiatan peserta didik dalam masyarakat, masa media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat

c. Motivasi

1. Pengertian Motivasi

Melakukan perbuatan mengajar secara relatif tidak semudah melakukan kebiasaan yang rutin dilakukan. Oleh karena itu diperlukan adanya sesuatu yang mendorong kegiatan belajar agar semua tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Hal tersebut adanya motivasi. Menurut Syamsu (1994:36) motivasi berasal dari kata motif yang berarti keadaan dalam diri seseorang yang mendorong untuk bertindak melakukan suatu kegiatan dalam rangka pencapaian tujuan

Menurut Whittaker yang dikutip Darsono (2000:6) motivasi adalah suatu istilah yang sifatnya luas yang digunakan dalam psikologi yang meliputi kondisi-kondisi atau keadaan internal yang mengaktifkan atau memberi kekuatan pada organisme dan mengarahkan tingkah laku organisme mencapai tujuan. Sedangkan menurut Winkel motivasi adalah motif yang sudah menjadi aktif pada saat-saat melakukan percobaan, sedangkan motif sudah ada dalam diri seseorang jauh sebelum orang itu melakukan suatu perbuatan. Menurut Nasution (200:73) motivasi adalah segala daya yang mendorong seseorang melakukan sesuatu.

Menurut M. Sobry Sutikno, motivasi berpangkal dari kata *motif* yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada pada diri seseorang untuk melakukan aktivitas –aktifitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Mc Donal, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului tanggapan terhadap adanya tujuan belajar. Nasution (1992) mengungkapkan pengertian motivasi belajar, yaitu kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar. Sedangkan Nurhayati (1999, dalam Mualana, 2002) berpendapat bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan atau usaha untuk menciptakan situasi, kondisi, dan aktifitas belajar, karena didorong adanya kebutuhan untuk mencapai kebutuhan belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah dorongan dalam diri individu untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi ada dua yaitu motivasi insintrik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dari dalam individu tanpa ada paksaan dari orang lain tetapi atas dasar kemauan sendiri. Motivasi ekstrinsik, adalah jenis motivasi yang timbul sebagai akibat pengaruh dari luar diri individu atau motivasi yang timbul karena pengaruh lingkungan. Dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan motivasi adalah segala daya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu dan mengarahkan sesuatu untuk mencapai tujuan. Motivasi adalah sesuatu yang timbul dari dalam diri seseorang baik dilakukan sadar maupun tidak sadar untuk mencapai tujuan (Kamus bahasa Indonesia)

Beberapa pengertian motivasi antara lain :

Wlodkowski (dalam Suciati, 2001 : 52) menjelaskan motivasi sebagai suatu kondisi yang menyebabkan atau

menimbulkan perilaku tertentu, serta yang memberikan arah dan ketahanan (persistence) pada tingkah laku tersebut. Ames dan Ames (Suciati, 2001) menjelaskan motivasi sebagai perspektif yang dimiliki seseorang mengenai dirinya sendiri dan lingkungannya. Menurut konsep ini diri sendiri sebagai penggerak bagi kemauan seseorang. Dalam prosebelajar motivasi seseorang tercermin melalui ketekunan yang tidak mudah patah untuk mencapai sukses, meskipun dihadang banyak kesulitan. Menurut Keller (1983) telah menyusun seperangkat prinsip-prinsip motivasi yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, yang disebut ARCS. Menurut Ngalim Purwanto motivasi merupakan pendorong bagi suatu organisme untuk melakukan sesuatu. Motif insintrik dapat mendorong seseorang menjadi spesialis dalam bidang pengetahuan tertentu.

Motivasi Sosial dapat timbul pada anak dari orang lain yang ada di sekitarnya, antara lain orang tua, guru, teman sepermainan, tetangga, dan sanak saudara. Motivasi yang baik yang diberikan oleh orang tua atau guru dapat mendorong anak, sehingga timbul hasrat untuk belajar yang lebih baik. Pada intinya bahwa motivasi merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang melakukan sesuatu. Dalam kegiatan pemeran karya seni mampu sebagai penggerak diri siswa untuk membuat karya seni (Meningkatkan belajar seni rupa)

2. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Adanya Motivasi

Dalam proses belajar motivasi dapat tumbuh maupun hilang atau berubah dikarenakan adanya faktor-faktor yang mempengaruhinya. Beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:

- 1) Cita-cita atau Aspirasi

Cita-cita disebut juga aspirasi adalah suatu target yang ingin dicapai. Penentuan target ini tidak sama bagi semua peserta didik. Cita-cita atau aspirasi adalah tujuan yang ditetapkan dalam suatu kegiatan yang mengandung makna bagi seseorang, Winkel (1989 : 96) dalam Darsono. Aspirasi ini bisa bersifat positif dan negatif, ada yang menunjukkan keinginan untuk mendapatkan keberhasilan tapi ada juga yang sebaliknya, Taraf keberhasilan biasanya ditentukan sendiri oleh peserta didik dan berharap dapat mencapainya.

2) Kemampuan Belajar

Dalam kemampuan belajar ini, taraf perkembangan berfikir peserta didik menjadi ukuran. Jadi peserta didik yang mempunyai kemampuan belajar tinggi biasanya lebih dalam belajar.

3) Kondisi Peserta didik

Kondisi peserta didik yang mempengaruhi motivasi belajar berhubungan dengan kondisi fisik dan kondisi psikologis. Biasanya kondisi fisik lebih cepat terlihat karena lebih menunjukkan gejala daripada kondisi psikologis. Kondisi-kondisi tersebut dapat mengurangi bahkan menghilangkan motivasi belajar peserta didik.

4) Kondisi Lingkungan

Kondisi lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan Keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Ketiga lingkungan ini sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik

5) Unsur – unsur Dinamis dalam Belajar

Unsur unsur dinamis dalam belajar adalah unsur-unsur yang keberadaanya dalam proses belajar tidak stabil, kadang – kadang kuat, kadang-kadang lemah dan

bahkan hilang sama sekali, khususnya konsisi-kondisi yang bersifat kondisional.

6) Upaya Guru Membelajarkan Peserta didik

Guru mempersiapkan diri dalam membelajarkan karena untuk membangkitkan kembali minat peserta didik terhadap mata pelajaran SBK, maka seorang guru harus terlebih dahulu membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Guru harus menumbuhkan kembali semangat peserta didik dalam belajar dan meminimalkan kejenuhan peserta didik terhadap pelajaran SBK (Seni rupa).

Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan memakai pendekatan pembelajaran yang inovatif dengan sarana dan prasarana belajar yang kondusif. Dalam hal ini guru dapat menyelipkan tantangan dalam pembelajaran, sehingga peserta didik dapat tertantang dan mengurangi kebosanan peserta didik pada mata pelajaran tersebut.

Peningkatan motivasi belajar menginspirasi peserta didik dalam belajar dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang efektif dan inovatif

3. Pengertian Seni

Dalam bahasa Sanskerta kata seni disebut *cipta*. sebagai kata sifat yang berarti berwarna, dan kata jadiannya *su-cipta* berarti dilengkapi bentuk yang indah atau dihiasi dengan indah. Seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari perasaan yang bersifat indah, hingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia (Menurut Ki Hajar Dewantara) Seni adalah kegiatan psikis (rohani) manusia yang merefleksikan kenyataan (realitas) menurut Akhadiat Kartamiharja. Seni adalah alat

buatan manusia yang menimbulkan efek-efek psikologis atas manusia lain yang melihatnya. Menurut Thomas Munro (Munro, 1963). Seni adalah suatu perwujudan yang memberikan suatu rasa hidmat terhadap orang lain atas keindahan dan wujud karya tersebut (Alexander Baumgarten). Seni adalah intuisi suatu penciptaan keindahan yang pada hakekatnya adalah proses kejiwaan (Aristoteles). Seni adalah alat pengutaraan suara batin si Pencipta dalam kesadaran hidup berkelompok (Popo Iskandar). Meskipun banyak pendapat yang berbeda namun pada hakekatnya sama yaitu mengenai keindahan / indah maka perlu untuk pembelajaran seni diberikan motivasi yang tinggi agar masyarakat mengakui keberadannya sama dengan mata pelajaran yang lain. Pameran karya seni dapat meningkatkan motivasi belajar seni rupa seperti yang ditegaskan Rasjoyo (Cahyono, 1994) melatih siswa untuk membuat suatu perencanaan kerja melaksanakan apa yang direncanakan (membangkitkan motivasi dalam berkarya seni) sebagai sarana untuk penyegaran bagi siswa dari kejenuhan belajar di kelas.

4. Pembelajaran Seni Rupa

Pembelajaran adalah upaya untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dan siswa serta siswa dengan siswa (suyitno.2004:1). Agar tujuan pembelajaran, guru harus mampu mengorganisir semua komponen agar sedemikian rupa sehingga antara komponen satu dengan komponen lain dapat berinteraksi secara harmonis (Suhito, 2000:12). Salah satu komponen dalam pembelajaran adalah pemanfaatan berbagai strategi dan metode pembelajaran secara dinamis dan fleksibel

sesuai dengan materi, siswa dan konteks pembelajaran. (Depdiknas. 2003;1). Dalam pembelajaran SBK salah satu upaya yang dilakukan guru adalah dengan menggunakan Model Pembelajaran terpadu. Dengan menggunakan Media Pameran sebagai pembelajaran. ([http:// www .google.co.id](http://www.google.co.id))

5. Fungsi seni

a) Pendidikan seni sebagai penunjang kebudayaan

Kebudayaan atau budaya suatu bangsa umumnya tercermin dari bentuk karya dan kegiatan seninya. Pendidikan seni di negara kita harus berakar dari budaya Indonesia, dan kenyataan saat ini generasi muda acuh dan jenuh untuk mempelajarinya. Pada Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 2 tahun 1989 adalah menanamkan kesadaran dan kebanggaan akan budaya yang digali dari bumi Indonesia untuk disampaikan kepada peserta didik. Kurikulum pendidikan seni di lembaga pendidikan harus diupayakan untuk dikembangkan atas dasar keinginan memajukan kebudayaan nasional. Pendidikan seni diberbagai jejang termasuk di tingkat sekolah dasar.

b) Pendidikan Seni Sebagai penunjang Perkembangan Peserta didik

Anak didik merupakan pusat perhatian dalam proses pembelajaran. Berbagai upaya yang dilakukan guru untuk mengembangkan potensi peserta didik, hal ini dipertegas dalam pengembangan kurikulum yang diawali John Dewey (1902) dan dikembangkan Hilda Taba (1945) ada tiga hal pokok yang dipertimbangkan dalam merencanakan kurikulum yaitu masyarakat, peserta didik, serta pengetahuan dan sistem keilmuan (Karhami, 2000, 285). dalam konteks pengembangan potensi manusia sejak dini

inilah pendidikan seni memberikan kontribusi yang sangat signifikan. Mengapa demikian, karena karakteristik yang unik dari seni memberikannya kemampu sebagai jalan belajar berbagai disiplin ilmu lainnya. Untuk beberapa potensi yang dimiliki manusia, seni bahkan menempati peran yang pokok dalam mengembangkan potensi kreatif dan potensi diri. Kegiatan anak dalam seni mendorong pembelajaran untuk meningkatkan daya kreativitas yang dimiliki serta percaya terhadap potensi yang dimilikinya hal tersebut karena kesempatan untuk bereskpresi secara optimal melalui seni.

c) Seni Sebagai Pendidikan Kreativitas

De Francesco (1958) menyatakan pendidikan seni mempunyai kontribusi terhadap pengembangan individu yaitu pengembangan mental, kreativitas, estetika, sosial dan fisik. Aspek kreativitas sebagai salah satu aspek pokok dalam pembelajaran seni mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dalam kehidupan sekarang ini, orang yang berdaya kreatif sangat dibutuhkan guna mengembangkan ide - ide yang konstruktif yang pada gilirannya akan membantu pemerintah dan masyarakat dalam meningkatkan kualitas hidupnya. Pembinaan kreatifitas manusia sebaiknya dilakukan sejak usia dini. kondisi lingkungan yang kondusif dan tersedianya kesempatan melakukan berbagai kegiatan kreatif bagi anak – anak akan sangat membantu dalam mengembangkan budaya kreativitasnya. Perlu diingat bahwa dunia anak – anak merupakan awal perkembangan kreativitasnya. Kreativitas nampak di awal kehidupan anak dan sering kali tampil untuk pertama kalinya dalam bentuk permainan anak-anak (Hurlock, 1985:328). seni sebagai bagian dari

kegiatan bermain menempati kedudukan yang sangat penting dalam pendidikan umum, terutama di Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar. Melalui pendidikan Seni kita dapat memanfaatkan masa keemasan tersebut untuk berekspresi secara kreatif dalam rangka membina dan mengembangkan daya kreativitasnya.

Masa keemasan berekspresi kreatif diungkapkan oleh Pierre Duquette dalam seminar Pendidikan Seni Internasional yang diselenggarakan di Bristol. Ia juga menegaskan bahwa pada anak-anak usia dibawah 10 tahun merupakan *The golden age creative expresion*. Ekspresi artistik merupakan kebutuhan anak –anak, oleh karena itu kebebasan berkarya dengan berbagai media dan metode pada kegiatan seni anak-anak menjadi pendekatan utama dalam pendidikan seni.

Pendidikan Seni merupakan wahana dan cara yang paling tepat untuk mengembangkan kreativitas sejak dini. Pendidikan seni lebih mengacu pada fitrah. Lebih dini artinya bukan hal yang lumrah, tetapi harus diartikan “wajib” dilakukan sejak dini, dan didasari oleh orang dewasa. Alasannya, bila dilaksanakan terlambat dimana anak sudah melewati masa kanak-kanaknya, pembinaan hanya akan efektif disampaikan pada sekelompok kecil siswa saja yaitu yang berbakat seni lebih besar dari siswa lainnya.

d) Seni Sebagai Ekspresi

Seni atau karya seni dihubungkan dengan karakter kejiwaan manusia. Manusia dihadapkan dengan perasaan suka, senang, sedih, sakit, duka, gembira, ceria, suka cita dan sebagainya, adalah contoh perilaku manusia yang sering tampak, ataupun bisa saja tidak tampak, kecuali manusia pelakunya saja yang merasakan. Perilaku kejiwaan tersebut

di atas sering muncul dalam bentuk ekspresi nyata. Sebagai contoh seseorang karena kesedihannya yang sangat dalam ia menangis dan menjambak rambutnya sendiri. Contoh lain oleh Benyamin S seorang tokoh seniman Betawi, ia merasakan sakit dipatil ikan sembilang, kemudian menciptakan lagu dan dinyanyikan sendiri. dan akhirnya lagu itu untuk pendengarnya. Karya seni diatas adalah karya yang didahului kejiwaan. Apakah karya seni selalu dilatar belakangi kejiwaan. Mungkin ada yang seperti yang di atas mungkin tidak seorang bisa meniru bentuk alam, memotret alam dan tidak melibatkan unsur kejiwaan. Ada juga yang memasukkan unsur kejiwaannya sebagai latar belakang menciptakan karya seni.

Herbert Read merumuskan tentang kedudukan ekspresi seni dalam proses penciptaan seni:

- 1) Pengamatan terhadap materiil
- 2) Penyusunan hasil pengamatan
- 3) Pemanfaatan susunan itu untuk mengekspresikan emosi atau perasaan yang dirasakan sebelumnya.

Herbet Read juga menyatakan bahwa desain yang estetis sudah cukup 2 tahap, tetapi untuk membuat desain yang estetis itu menjadi karya seni. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa seni adalah susunan material yang memiliki nilai estetis yang digunakan untuk mengekspresikan suatu perasaan atau emosi tertentu.

Pentingnya pendidikan Emosi telah diungkapkan para ahli pendidikan sejak lama. Fransesco (1958), seorang ahli pendidikan seni mengemukakan tugas pendidikan seni antara lain sebagai penghalus rasa dan pendidikan emosi, dikemukakan, penguasaan emosi sangatlah penting,

khususnya pada manusia di zaman moderen,dalam seni emosi disalurkan ke dalam wujud yang memiliki nilai ekpresi-komunikasi. Kegiatan penguasaan dan penyaluran ekpresi tadi menjadi dinamis dan bersemangat. Perhatian kepada emosi semakin besar.Studi psikologi telah menemukan adanya kecerdasan emosi (*emotional intellegence*) yang saat ini mulai dibicarakan. Psikologi telah mempelajari bahwa otak memainkan peranan dalam berbagai kegiatan manusia dalam fungsi-fungsi : Kognitif, afektif (emosional, sosial), fisik (gerak) dan intuitif (Clark, dalam Hanna Widjaja, 1996). Untuk mencapai perkembangan integral, semua fungsi ini perlu dikembangkan.

Ditengarai, bahwa dalam kehidupan nyata, banyak persoalan yang dipecahkan secara jitu dengan menggunakan kecerdasan emosi yang seringkali mendahului berjalanya kecerdasan rasio (intelegensi). Orang sering membedakan antara tindakan yang menggunakan otak dan hati.Mungkin sekali, nenek moyang kita zaman dahulu banyak menaaktifkan kecerdasan emosi dalam menghadapi tantangan lingkunganya. Menurut Daniel Golemen, pakar dalam studi kecerdasan emosi, kompetensi dalam pengendalian emosi atau kecerdasan emosi (EQ) dapat dipelajari dan ditingkatkan. Dikaitkan dengan ini pendidikan seni banyak melibatkan emosi, intuisi, dan emajinasi dapat dijadikan salah satu cara yang tepat untuk mengembangkan kecerdasan emosi. Lebih jauh lagi, pendidikan seni dapat juga menjadi semacam penyebuh (therapy) atau penyehat mental dalam hal tercapainya kepuasan dan keberanian baru. Cara yang efektif untuk pendidikan emosi adalah memberi peluang dan stimulasi

yang memungkinkan para siswa dapat bekerja dengan rasa aman serta penuh percaya diri (Fransesco, 1958).

e) Seni Sebagai Pembinaan Bakat

Pembinaan bakat hanya upaya khusus yang hanya dapat dilaksanakan oleh lembaga-lembaga khusus. Pelaksanaan pembinaan bakat hanya diberikan kepada sekelompok kecil manusia / anak berpembawaan. Guru harus menyadari betul bahwa jumlah anak berpembawaan dikelasnya sangat kecil. Untuk itu guru harus mengupayakan agar siswa berpembawaan dapat dibina dan tidak terpenggal kreatifitasnya. Setidaknya keberadaan bakat seninya dapat dipantau sejak awal, sehingga guru dapat mengarahkan dan pada saatnya dapat dipertajam kemampuannya atau diarahkan sesuai bakatnya kedalam jenjang yang lebih tinggi.

1. Tujuan Pembelajaran Seni Budaya dan Ketrampilan

Dalam Permendiknas no 22 tahun 2006 Perubahan mata pelajaran kesenian menjadi Seni Budaya dan Ketrampilan. dan pada dasarnya mata pelajaran Seni Budaya berbasis budaya.

Menurut Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan Tujuan Mata Pelajaran Seni Budaya agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a) Memahami konsep dan pentingnya seni budaya.
- b) Menampilkan sikap aspirasi terhadap seni budaya.
- c) Menampilkan kreatifitas melalui seni budaya.
- d) Menampilkan peran serta dalam seni budaya pada tingkat lokal, regional, maupun global.

2. Karakteristik Pembelajaran Seni

Menurut Zakarrias Sukarya, dkk

Berpengetahuan dengan pemahaman yang mendalam; pemikir yang kompleks; kreator yang responsif; penyelidik yang aktif; komunikator yang efektif; partisipan dalam dunia yang saling ketergantungan serta pelajar yang mandiri dan reflektif.

Berpengetahuan dengan pemahaman yang mendalam

Melalui pendidikan seni :

- a) Para peserta didik diberikan jalan memperoleh dan menerapkan pengetahuan, ketrampilan dan praktek yang spesifik untuk masing-masing disiplin seni.
- b) Sesuai dengan kemampuannya, mereka menggunakan sistem simbol visual, kinestetik dan auditori, bahasa, bentuk dan proses untuk menyatakan gagasan dan perasaan.
- c) Peserta didik didorong untuk belajar mengakui dan menghargai adanya variasi perspektif budaya yang terdapat di masyarakat.

Pemikir yang kompleks

Sebagai pemikir yang kompleks,

- a) Peserta didik mengembangkan suatu kemampuan untuk berpikir secara induktif, deduktif, abduktif, dan intuitif dengan menggunakan dan mencerminkan melalui pengalaman (berkarya dan atau mengapresiasi) seni.
- b) Peserta didik belajar untuk menyaring pemahaman, konseptual, mereka memecahkan permasalahan, membuat pertimbangan, mendiskusikan dan menilai pendapat dengan sikap saling menghargai (lihat Dorn, 2002).
- c) Peserta didik belajar untuk memahami dan menghargai produk dan proses dari cara berpikir lateral (lihat De Bono, 1991).

Kreator yang Responsif

Untuk menjadi kreator yang responsif

- a) Peserta didik mengembangkan kapasitas dengan bekerja secara kreatif dalam berbagai jalan dan gaya, responsif terhadap berbagai pengalaman dan gagasan di dalam lingkungan yang berbeda di sekitar mereka.
- b) Peserta didik mencoba mengimprovisasi, membuat, menghasilkan dan memikirkan serta menyusun untuk menyatakan dan mengkomunikasikan makna pribadi.
- c) Peserta didik mengkombinasikan proses dan komponen dari berbagai disiplin seni dengan cara yang inovatif mengkreasikan kembali, mengubah, bentuk dan gagasan yang ada serta mengubahnya untuk menghasilkan yang “baru” dan asli

Penyelidik yang aktif

- a) Peserta didik membangun makna melalui apa yang mereka selidiki uraikan, dan prediksi.
- b) Peserta didik mempelajari dan menemukan sendiri jalan yang efektif untuk mengakui adanya berbagai persektif untuk menghadapi tantangan perbedaan pandangan, metoda, dan kesimpulan.
- c) Peserta didik menggunakan dan menerapkan berbagai teknik dan teknologi untuk menyelidiki dan menganalisa teks maupun konteks.
- d) Kepekaan peserta didik terhadap aspek gagasan yang bersifat intuitif dan berlangsung sesaat dari banyak proses dan produk seni sehingga peluang terhadap penemuan segera dikenali dan diselidiki (dikaji dengan kritis)

Komunikator yang efektif

- a) Peserta didik mengembangkan kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif dan dengan penuh percaya diri di dalam berbagai konteks dan untuk komunikan yang berbeda. Mereka belajar untuk

menggunakan berbagai sistem simbol, bahasa, bentuk dan proses seni ketika merumuskan, mengkomunikasikan serta membenarkan pendapat dan gagasan.

- b) Peserta didik memahami bahwa karya seni berfungsi juga sebagai media komunikasi yang membawa nilai nilai didalamnya.

Parsipan dalam dunia yang berketergantungan

Dengan mengambil bagian, menikmati dan mengkritisi pengalaman, produk dan capaian seni.

- a) Peserta didik untuk mencerminkan, bereaksi dan mengevaluasi peran seni di dalam masyarakat yang berbeda .
- b) Peserta didik mengembangkan suatu pemahaman yang meningkatkan kualitas diri mereka sebagai anggota budaya dan masyarakat masa lampau, hari ini, dan masa depan dimana mereka dapat berkontribusi didalamnya.
- c) Peserta didik belajar mengidentifikasi dan menerapkan ketrampilan antar budaya dan antar pribadi. Kemampuan ini dapat mengembangkan suatu kapasitas untuk mengatasi keracunan dan kompleksitas di dunia yang berakibatkan perubahan budaya, sosial, teknologi, dan ekonomi yang cepat terutama dalam era globalisasi saat ini (lihat : Duncum, 2001)

Pelajar mandiri dan reflektif

- a) Peserta didik mengakses berbagai jalan pemikiran dan pengetahuan yang saling berhubungan melalui aktivitas seni. Mereka mengembangkan persepektif pribadi dan kepekaan yang dimiliki dimensi fisik yang estesis, lingkungan rohani dan budaya.
- b) Peserta didik akan menjadi paham terhadap gaya belajar mereka sendiri, mengembangkan disiplin diri untuk bekerja dengan bebas, dan gigih terhadap tantangan pekerjaan, untuk merencanakan serta mengakomodasi kemungkinan yang tidak terduga. Melalui

pelajaran yang terfokus dan dihadapkan dengan, isu-isu serta pengalaman manusia.

- c) Peserta didik mempunyai peluang untuk belajar cara mengatur emosi mereka di dalam suatu lingkungan yang mendukung dan aman. Mereka mengenali dan menggunakan kelemahan dan kekuatan serta mengakumulasikan ketrampilannya untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan.

3. Pendekatan dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan

A. Pendekatan umum dari aspek Manajerial

Menurut Zakarrias Sukarya, dkk

1) Pendekatan otoritatif

Pendekatan ini menekankan pada disiplin dan penegakan kewibawaan. Cara ini penting untuk melatih dan membina aspek kedisiplinan, ketelitian, produser/teknik pembuatan atau penggarapan karya tertentu. Ada kegiatan-kegiatan belajar dan aturan kerja yang harus diikuti untuk mencapai sasaran tertentu. Belajar tidak bisa berlaku dan bekerja seenaknya. Dalam pelaksanaannya, pendekatan otoritatif dapat digabungkan dengan pendekatan kompetensi, misalnya untuk pebelajar menghasilkan sebuah karya (rupa, musik, tari) dengan kualitas minimal tertentu dan dalam waktu tertentu. Di pusat – pusat industri kerajinan misalnya, yang menghasilkan barang ekspor maka karyawannya perlu magang. Karena ketatnya persaingan dan aturan perdagangan (ada kendali mutu dan perlu tepat waktu), maka disiplin kerja harus ditanamkan pemegang yang mungkin kelak menjadi tenaga kerja perusahaan tersebut. Dalam proses Pembelajaran kerajinan tangan "Pendekatan otoritatif" juga digunakan untuk pembelajaran yang memerlukan disiplin menggunakan alat misalnya:

- Menggunakan dan memelihara alat. Ada alat yang harus digunakan, dipelihara menurut cara yang benar. Jika tidak dapat membahayakan. Contohnya: bagaimana menggunakan gergaji dan ketam serta pahat, bagaimana menyimpannya.
- Mencapai penguasaan tertentu. Misalnya, setiap peserta didik harus mampu mencapai mutu tertentu dalam

kerapihan anyaman atau ukiran. Jika belum maka dilatih terus menerus.

Pendekatan otoritatif digunakan juga dalam pendidikan seni tari dan musik terutama dalam pembelajaran seni tari dan musik tradisional. Aturan (pakem) yang ketat dan ditransmisikan secara turun-temurun dalam seni tradisi harus diikuti oleh penari atau pemusiknya sesuai dengan aturan yang berlaku tersebut.

2) Pendekatan Permisif

Pendekatan ini menekankan pada segi kebebasan penuh terhadap peserta didik. Kebebasan adalah hak setiap orang. Belajar itu sendiri berlangsung dalam diri masing-masing, tak dapat dipaksakan. Hasil belajar dikatakan optimal jika sesuai dengan minat dan keinginan peserta didik. Oleh sebab itu menurut pandangan ini jangan ada pengarahan-pengarahan atau petunjuk-petunjuk. Pendekatan permisif digunakan sewaktu-waktu untuk memberi kesempatan peserta didik menciptakan bentuk baru atau mencoba bahan baku. Misalnya, Pembelajaran membuat teknik ikat celup pada peserta didik kelas V sekolah dasar. Setiap peserta didik dibolehkan menciptakan bentuk-bentuk baru. Contoh menggambar bebas/menggambar ekspresi, menggarap tari kreasi baru dan sebagainya.

3) Pendekatan Demokratis

Pendekatan ini bertumpu pada pandangan bahwa setiap orang memiliki hak untuk menyatakan pendapat. Berbeda dengan penggunaan permisif, gagasan pendekatan demokratis tidak menghendaki kebebasan penuh, sebab seseorang harus juga memperhatikan kebebasan orang lain dalam kehidupan bermasyarakat. Pendekatan demokratis lebih cocok digunakan sebagai kebijakan umum, terutama jika mengingat bahwa

peserta didik adalah manusia dewasa yang sudah memiliki kesadaran diri dan kesadaran sebagai warga negara. Setiap warga negara atau peserta didik dapat mengajukan gagasannya dalam rangka memperbaiki mutu hasil karya. Mereka hanya akan senang belajar dalam suasana kondusif-demokratis. Peran guru dalam hal ini sebagai fasilitator dan dinamisator.

B. Pendekatan umum dari Aspek Psikologis

Proses pembelajaran merupakan peristiwa yang kompleks yang melibatkan perasaan, perilaku, dan interaksi sosial. Pendekatan umum dari aspek psikologi dikenal : pendekatan iklim sosio emosional, pendekatan perubahan tingkah laku dan pendekatan proses kelompok.

1) Pendekatan Iklim Sosio Emosional

Model pendekatan ini mengutamakan penyediaan iklim belajar yang kondusif, penerimaan peserta didik sebagaimana adanya, serta menghargai perbedaan individual. Guru dalam memainkan peran sebagai teman peserta didik. Guru memang perlu terlibat merasakan pengalaman dan perasaan anak-anak dalam proses berkarya atau pembelajaran sehingga anak – anak tidak merasakan takut dan segan melainkan merasa senang dan bersahabat sehingga dengan guru baik di dalam maupun di luar kelas. Selain itu pula guru akan mudah mengukur apakah tugas yang diberikan terlalu berat atau mudah. Hal ini dapat diperoleh dari keterlibatannya dengan peserta didik

2) Pendekatan Perubahan Tingkah Laku

Pendekatan ini menekankan pada pemikiran bahwa tingkah laku dapat diubah melalui cara-cara tertentu. Ada beberapa kiat yang dianjurkan. Kiat utama yang dianggap efektif adalah : Penguatan (*reinforcement*). Prinsipnya suatu

perilaku tingkah laku atau prestasi yang baik jika dinguat, baik material maupun non material (seperti hadiah dan penghargaan, kata-kata pujian, anggukan kepala. Pada masa berikutnya perbuatan / prestasi itu akan diulangi lagi atau lebih baik.

Kiat kedua adalah hukuman. Hukuman dipandang berguna untuk mengurangi perilaku/prestasi buruk. Dalam pembelajaran latihan motorik misalnya, orang akan bergiat terus – menerus jika dari kegiatannya itu ia memperoleh intensif yang memuaskan.

3) Pendekatan Proses Kelompok

Pendekatan ini menekankan pada kelompok yang erat (kohensif). Kelompok yang bekerjasama secara erat dan menghasilkan nilai lebih. Kelompok bukan sekedar penjumlahan dari individu-individu, tetapi kesatuan yang memiliki kekuatan. Pendekatan ini ditunjang oleh psikologi massa khususnya dinamika kelompok. Manfaat yang diperoleh dari kegiatan ini adalah membina kerja sama di antara peserta didik dalam menyelesaikan masalah bersama. Dalam hal ini mereka saling melakukan interaksi dan sekaligus saling mengenal lebih dekat mengenai kekuatan dan kekurangan potensi yang dimilikinya sehingga diharapkan saling mengisi, saling membantu dan mentolelir antara yang satu dengan yang lainnya.

Pendekatan ini bisa digantikan sesuai dengan keperluan dan bisa digunakan secara bersamaan atau gabungan maka pendekatan ini dikatakan pendekatan eklektik (gabungan).

C. Pendekatan dalam segi proses belajar

1) Pendekatan CBSA (cara Belajar Siswa Aktif).

Pendekatan CBSA didasarkan kepada prinsip-prinsip antara lain (Preston,1986) :

- Peserta didik membutuhkan setting belajar yang cocok
- Memotivasi belajar yang terarah kepada tujuan dapat meningkatkan efektifitas belajar.
- Belajar didukung oleh reinforcement
- Insight (pemahaman) diperoleh melalui *discovery* (penemuan oleh diri sendiri)
- Peserta didik membutuhkan kesempatan untuk mempraktekan dan mereview apa yang dipelajarinya,

Untuk mempelajari materi baru, diperlukan adanya sejumlah pengalaman dasar melalui kegiatan membaca, observasi, mendengarkan informasi lainnya. Dalam hal ini motivasi belajar sangat diperlukan. Panuatan belajar melalui ulangan dan latihan (resitasi,aplkasi,drill) akan memantapkan penguasaan belajar.

2) Pendekatan Ketrampilan Proses

Pendekatan ketrampilan proses menekankan pembentukan ketrampilan memperoleh pengetahuan dan mengkomunikasikannya. Ketrampilan meliputi makna yang luas,meliputi segi fisik perbuatan, psikis/mental dalam bentuk olah fikir dan sikap termasuk kreativitas serta sosial budaya (pendayagunaan lingkungan), yang difungsikan untuk mencapai hal tertentu.Guru dapat memberi stimulasi untuk penciptaan model-model inovatif. Pendekatan yang sering dipakai biasanya pendekatan Inspiratif, pendekatan analisis hasil karya dan pendekatan empatik.

a) Pendekatan Inspiratif

Pelaksanaan pendidikan seni pada jenjang pendidikan dasar harus memperhatikan dan mempertimbangkan bahwa pendidikan seni sebagai wahana bermain yang bermuatan edukatif dan membangun kreativitas. Jika kita menggunakan pendidikan seni sebagai sarana pendidikan, maka pendekatanyapun harus sesuai dengan tujuan penciptaan seni, meskipun seninya tidak kita tempatkan sebagai tujuan pendidikan. Pendekatan yang dalam pembelajaran pendidikan seni ialah Pendekatan inspiratif.

Karya seni merupakan curahan emosi yang diberi bentuk yang indah dan kreatif. Karya ini lahir dari keharuan, dari hati nurani yang paling dalam. Bagi dunia anak, jenis pendekatan inspiratif ini diharapkan dapat mengubah keharuan anak untuk mencurahkan ekspresinya ke dalam bentuk karya seni. Bentuk pengubah keharuan yang oleh Lansing disebut dengan istilah Stimulation dan Cultural stimulation yang terdiri dari : *Direct experience as a form stimulation* (perangsangan melalui pengalaman), *Verbal stimulation* (perangsangan melalui cerita/dongeng), *Art material as stimulation* (perangsangan melalui bahan), dan *Audio-visual aids as stimulation* (perangsangan melalui media audio visual). Upaya untuk melakukan stimulasi tersebut secara praktis dapat di tinjau berdasarkan secara klasikal dan individual serta berdasarkan rangkaian peristiwa atau kejadian yang memancing keharuan peserta didik yang berlangsung secara rutin maupun insidental.

b) Pendekatan Analisis

Menurut Purwatiningsih (1996;11) menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan pendekatan ini berkaitan

dengan bimbingan bahan penikmatan kerajinan /seni,yang termasuk pendekatan ini

1. Pendekatan analisis induktif: merupakan kegiatan perorangan dalam menganalisis karya /seni yang artistik berdasarkan penalaran, yang bergerak dari hal-hal khusus ke hal-hal umum.
2. Pendekatan interaktif pendekatan induktif yang dilakukan oleh kelompok dengan cara diskusi.
3. Pendekatan deduktif kegiatan perorangan dalam menganalisis karya seni berdasarkan prinsip-prinsip yang umum ke khusus.

c) Pendekatan empatik

Pendekatan ini mengajak peserta didik untuk ikut hal atau peristiwa berupa benda seni atau peristiwa kesenian lainnya untuk ikut haru dan merasa dirinya masuk dan ikut serta (*filling into*) pada karya yang dilihatnya.

4. Penilaian pembelajaran Kesenian

Penilaian hasil belajar untuk mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dapat dilakukan dua jenis penilaian, yaitu penilaian formatif, dan penilaian sumatif. Penilaian formatif dilakukan setiap akhir Kompetensi Dasar, sedangkan sumatif dilakukan beberapa Kompetensi Dasar. Dalam rangka menambah pemahaman peserta didik dapat dilakukan penilaian tugas yang bisa diberikan sebagai pekerjaan rumah.

Fungsi Evaluasi dalam Seni

1. Fungsi Penempatan
2. Fungsi Formatif
3. Fungsi Diagnostik
4. Fungsi Sumatif

Fungsi penempatan adalah kegiatan ini untuk menyeleksi peserta didik, untuk menentukan peserta didik naik atau tidak naik.

Fungsi Formatif adalah untuk mengetahui keberhasilan peserta didik setelah mengikuti satu pokok bahasan / tema dari kegiatan pembelajaran tertentu. Kegiatan ini disajikan di tengah program pengajaran untuk memantau kemajuan belajar peserta didik untuk memberikan umpan balik guru dengan peserta didik.

Fungsi diagnotik adalah untuk mengetahui kelemahan atau kesulitan yang dialami peserta didik dalam proses pembelajarn tertentu. Sebagai pertimbangan guru untuk mencari jalan alternatif dalam membantu memecahkan kekurangan dan kelemahan peserta didik.

Fungsi Sumatif adalah untuk menentukan peserta didik naik atau tidak naik, lulus atau tidak lulus tentu melalui ujian terlebih dahulu. melanjutkan kejenjang yang lebih tinggi.

Cara lain yang sering dilakukan dalam penilaian pembelajaran seni dengan mengadakan les atau termasuk jenis bimbingan individual dengan mengulangi hal yang belum terselesaikan/jelas.

5. Tinjauan Tentang Media

A. Pengertian media

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Banyaknya batasan yang diberikan oleh para ahli tentang media menurut *Association for Educational Communications Tachnology* (AECT) di Amerika yang dikutip oleh Arif S. Sadiman (1996 ;6) Media pendidikan ialah segala bentuk saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.

Menurut MC Luhan (dalam Tim Pengembang PGSD 1998:7). Media adalah semua saluran pesan yang tidak ada dihadapanya, meliputi: surat, televisi, film dan telepon bahkan jalan dan jalur kereta api.

Menurut Romiszowki (dalam Tim Pengembang PGSD 1998:8) Media adalah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (yang dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan.

Menurut Ngadino Yustinus (2003:9) mengemukakan :

Media adalah segala sesuatu berupa sarana atau prasarana dan fasilitas yang digunakan pembelajar (guru) di dalam menyampaikan pesan kepada subyek didik untuk memperjelas,memperlancar, mempermudah belajar peserta didik,dan meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran mencapai tujuanintruksional secara optimal.

Dari pendapat – pendapat di atas diambil kesimpulan bahwa penertian media dalam penelitian ini adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan,

Perhatian dan kemampuan peserta didik,sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.

B. Tujuan dan Manfaat Media

Menurut Piaget (dalam Muchtar A Karim dkk,1997:20)

Mengemukakan :

Anak usia 7s/d 12 tahun yang masih duduk di sekolah dasar masih dalam taraf berfikir semi konkrit sehingga belum dapat memahami konsep-konsep pembelajaran secara jelas sehingga harus menggunakan bantuan media yang dapat menggambarkan secara jelas dan konkrit mengenai materi-materi pelajaran yang diberikan. Oleh sebab itu, media sangat diperlukan dalam menunjang proses belajar untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Tujuan penggunaan suatu media membuat guru dapat menyampaikan pesan secara lebih mudah kepada peserta didik tersebut dapat menguasai pesan(pembelajaran) cesara cepat dan akurat.

Menurut Arif S Sadiman (2002:16) secara umum media mempunyai kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalisme
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang,waktu,dan daya indra.
- 3) Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan variasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik.

Dalam hal ini media berguna :

- 1) Menimbulkan kegairahan belajar.
- 2) Menggunakan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
- 3) Memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Senada dengan Kemp dan Dayton (1985) yang dikutip oleh Arsto Rahadi(2003:15-19) mengidentifikasikan beberapa manfaat media pembelajaran, yaitu :

- 1) Penyampaian materi pelajaran diseragamkan

Setiap guru mempunyai penafsiran yang berbeda – beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada peserta didik secara seragam.

- 2) Proses pembelajaran lebih jelas dan menarik

Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gerakan,dan warna baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media akan lebih jelas, lengkap, menarik minat peserta didik. Dengan media bahkan materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan peserta didik merangsang peserta didik bereaksi baik secara fisik maupun emosional.

3) Proses pembelajaran lebih interaktif

Jika dipilih dan dirancang dengan baik, media dapat membantu guru dan peserta didik melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang guru mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada peserta didik. Namun dengan media, guru dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya guru sendiri yang aktif tetapi juga peserta didiknya. Namun dengan media bukan hanya guru yang aktif juga peserta didiknya.

4) Efisien dalam waktu dan tenaga

Keluhan selama ini sering terdengar dari guru adalah selalau kekurangan waktu untuk mencapai target kurikulum. Sering terjadi guru menghabiskan waktu banyak untuk menjelaskan satu materi pelajaran. Hal ini sebenarnya tidak harus terjadi jika guru dapat memanfaatkan media secara maksimal. Misalnya, tanpa media seorang guru tentu akan menghabiskan waktu banyak untuk menjelaskan sistem peredaran darah manusia atau proses terjadinya gerhana matahari. Padahal dengan bantuan media visual, topik ini dengan cepat dan mudah menjelaskan kepada peserta didik. Biarlah media menyajikan materi pelajaran yang memang sulit untuk dijelaskan oleh guru secara verbal. Dengan media tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Dengan media guru tidak harus menjelaskan materi ajar secara berulang-ulang, sebab hanya dengan menggunakan media, peserta didik akan lebih mudah memahami pelajaran.

5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik

Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Bila hanya

dengan mendengarkan informasi verbal dari guru saja, peserta didik mungkin kurang memahami pelajaran secara baik. Tetapi jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, atau merasakan sendiri melalui media akan pemahaman peserta didik pasti akan lebih baik.

- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar lebih leluasa, kapanpun dan di manapun tanpa tergantung terhadap keberadaan seorang guru. Program –program pembelajaran audio visual, termasuk program pembelajaran dengan komputer, memungkinkan peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri. Tanpa terkait oleh waktu dan tempat. Penggunaan media akan menyadarkan peserta didik betapa banyak sumber – sumber belajar yang dapat mereka manfaatkan untuk belajar. Perlu kita sadari bahwa alokasi waktu belajar di sekolah sangat terbatas. Waktu banyak dihabiskan peserta didik di luar lingkungan sekolah.

- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.

Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong peserta didik untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan. Kebiasaan peserta didik untuk belajar dari berbagai sumber tersebut, akan bisa menanamkan sikap kepada peserta didik untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan.

- 8) Merubah peran guru yang lebih positif dan produktif.

Dengan memanfaatkan media satu –satunya sumber belajar bagi peserta didik. Seorang guru tidak perlu

menjelaskan seluruh materi belajar, karena bisa berbagai peran media. Dengan demikian, guru akan lebih banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian kepada aspek – aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar peserta didik, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar dan lain-lain.

Selain beberapa pendapat dari para ahli tersebut di atas, manfaat praktis penggunaan media pembelajaran adalah :

1. Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit. Arus listrik misalnya dapat dijelaskan melalui media grafis berupa simbol-simbol dan bagan. Demikian pula materi pelajaran yang rumit dapat disajikan secara lebih sederhana dengan bantuan media. Misalnya materi yang membahas rangkaian peralatan elektik, atau mesin dapat disederhanakan melalui bagan skema yang sederhana.
2. Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu. Sesuatu yang terjadi di luar kelas, bahkan di luar angkasa dapat dihadirkan di dalam kelas melalui media. Demikian pula peristiwa di masa lampau, dapat kita sajikan di depan peserta didik sewaktu-waktu. Dengan media pula sesuatu peristiwa penting yang sedang terjadi di benua lain dapat dihadirkan seketika di ruang kelas.
3. Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indra manusia. Obyek-obyek pelajaran yang terlalu kecil, terlalu besar atau terlalu jauh dapat kita pelajari melalui media, demikian pula obyek berupa proses/kejadian yang sangat lambat, dapat kita saksikan dengan jelas melalui media dengan cara memperlambat atau mempercepat kejadian. Misalnya, proses perkembangan janin dalam kandungan, selama sembilan bulan. Dapat dipercepat dan disaksikan melalui media hanya dalam beberapa menit saja. Sebaliknya ketika anak belajar

teknik menendang bola atau melakukan *smash* bulu tangkis yang sangat cepat, dapat dipelajari dengan cara memperlambat gerakan tersebut melalui bantuan media (slow motion).

4. Media juga menyajikan obyek pelajaran benda atau peristiwa langka dan berbahaya ke dalam kelas. Peristiwa terjadinya gerhana matahari total yang jarang sekali terjadi, dapat disaksikan oleh peserta didik setiap saat melalui media rekaman. Terjadinya gunung meletus yang berbahaya dapat pula disaksikan peserta didik di kelas melalui media.
5. Informasi pekerjaan yang disajikan dengan media yang tepat akan memberikan kesan mendalam dan lebih lama tersimpan pada diri siswa.

Manfaat penggunaan media pembelajaran kesenian dalam penelitian :

- 1) Penyampaian materi dapat diseragamkan
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas
- 3) Proses pembelajaran lebih interaktif
- 4) Efisiensi waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- 6) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap pelajaran
- 7) Merubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif
- 8) Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit.
- 9) Informasi pelajaran yang disajikan dengan media memberikan kesan lebih mendalam.

C. Fungsi Media Pengajaran

Menurut Mulyani Sumantri dan Johar Permana(strategi Belajar Mengajar 2001:154) mengemukakan :

Media pengajaran adalah merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengantarkan atau menyampaikan pesan, berupa sejumlah pengetahuan,

ketrampilan, dan sikap-sikap kepada peserta didik sehingga peserta didik itu dapat menangkap, memahami dan memiliki pesan –pesan dan makna yang disampaikan itu.

Secara umum media berfungsi sebagai :

1. Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar efektif
2. Bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar
3. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit dari konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme.
4. Membangkitkan motivasi belajar peserta didik
5. Mempertinggi mutu belajar mengajar

Derek Rowntrie (1982) seperti dikutip dalam buku Media Pembelajaran Departemen Pendidikan Nasional (2003: 17) menyebutkan fungsi media pendidik atau pengajaran adalah :

1. *Engange the Student's motivation* (membangkitkan motivasi belajar)
2. *Recall earlir learning* (mengulang apa yang dipelajari)
3. *Provide new learning* (menyediakan stimulus belajar)
4. *Activite the student's response* (mengaktifkan respon para peserta didik)
5. *Give speedy feedback* (memberikan balikan dengan cepat/segera)
6. *Encourage appropriate practice* (mengalahkan latihan yang serasi)

D. Alasan Penggunaan Media Pengajaran

Menurut Mulyani Sumantri dan Johar Permana (Strategi Belajar Mengajar.(2001: 55).

Alasan penggunaa media pembelajaran yang digunakan guru bertitik tolak dari dua hal berikut yaitu :

1) Belajar merupakan perubahan perilaku.

Belajar digunakan sebagai perilaku peserta didik. Perubahan ini tidak terjadi dengan sendirinya melalui proses.proses perubahan ini dimulai dari adanya rangsangan,yaitu peserta didik menangkap rangsangan kemudian mengolahnya sehingga menjadi suatu persepsi. Semakin kuat rangsangan yang diberikan semakin kuat persepsi peserta didik terhadap persepsi tersebut.

Pembukaan persepsi harus diupayakan secara kuat oleh guru agar terbentuk suatu pengalaman belajar peserta didik yang bermakna tetapi adakalanya pembentukan persepsi dapat terganggu karena terdapat kecerdasan, perhatian serta pengalaman, dikenalkan. Untuk mengurangi halangan/hambatan terbentuknya persepsi harus diupayakan suatu bentuk alat bantu yang memudahkan atau mengurangi hambatan-hambatan penguasaan kemampuan peserta didik. Oleh karena itu digunakan media pengajaran sebagai pemecahanya.

2) Belajar merupakan proses komunikasi

Proses belajar mengajar pada hakekatnya merupakan proses kominikasi. Proses komunikasi adalah proses penyampain pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan.Dalam proses penyampaian pesan tersebut, tidak selamanya sukses, karena terdapat beberapa hambatan baik yang ditimbulkan dari pemberi pesan maupun penerima pesan.Hambatan atau gangguan dalam proses komunikasi ini disebut *noises*.

Noises dapat berupaa keterbatasan peserta didik secara psikologis maupun, cultural, maupun, lingkungan. Untuk, meredam, memperkecil, menghilangkan, beragam keterbatasan

dalam komunikasi itu, dapat digunakan alat perantara yang disebut media pengajaran.

E. Prinsip-prinsip Pemilihan Media

Menurut Mulyani Sumantri dan Johar Perman (dalam Strategi Belajar Mengajar, 2001:56) sebelum memilih media tertentu dalam suatu peristiwa pengajaran, seorang guru perlu memahami prinsip-prinsip atau faktor-faktor yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan suatu media. Adapun prinsip-prinsip pemilihan suatu media tersebut adalah :

1. Memilih media harus berdasarkan pada tujuan pengajaran dan bahan pengajaran yang akan disampaikan.
2. Memilih media harus disesuaikan tingkat perkembangan peserta didik.
3. Memilih media harus disesuaikan dengan kemampuan guru baik dalam pengadaanya dan penggunaanya.
4. Memilih media harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi atau pada waktu, tempat dan situasi yang tepat.
5. Memilih media harus memahami karakteristik dari media itu sendiri.

F. Jenis Media Pembelajaran.

Jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, Henich dkk (1996) seperti dikutip dalam buku Media Pembelajaran Departemen Pendidikan Nasional (2003:23), membuat klasifikasi media yang lebih sederhana yaitu :

1. Media yang tidak diproyeksikan. Media realita, model, media grafis(foto, gambar, grafik)
2. Media diproyeksikan, tranparansi OHP, Film bingkai (slide)
3. Media audio Kaset audio (yang sering digunakan di sekolah)
4. Media Video.

5. Media berbasis computer.
6. Multi Media kit

Jenis media pembelajaran seni

1. Gambar
2. Pameran
3. Foto

6. Tinjauan Tentang Pameran

1) Pengertian Pameran

Pameran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seniman untuk menyampaikan ide atau gagasannya kepada *public* melalui media karya seni. Kegiatan ini diharapkan menjadi komunikasi antara seniman yang diwakili oleh karya seninya yang apresiator. Hal ini sejalan dengan definisi yang diberikan Galeri Nasional bahwa: "Pengertian pameran adalah suatu kegiatan penyajian karya seni rupa untuk dikomunikasikan sehingga dapat diapresiasi oleh masyarakat luas." ([http:// www.galeri-nasional.or.id](http://www.galeri-nasional.or.id))

Penyelenggaraan pameran bisa dilakukan di konteks sekolah maupun di luar sekolah (masyarakat). Penyelenggaraan pameran di sekolah menyajikan materi pameran berupa hasil karya peserta didik dari kegiatan pembelajaran kurikuler maupun kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan ini biasanya dilakukan pada akhir semester atau akhir tahun ajaran. Sedangkan konteks pameran yang disajikan berupa karya-karya seniman untuk diapresiasi oleh masyarakat luas.

2) Fungsi Pameran

Dalam konteks penyelenggaraan pameran seni rupa di sekolah, Nurhadiat (1996: 125) secara khusus menyebutkan fungsi pameran seni rupa sekolah di antaranya:

1. Meningkatkan apresiasi seni.
2. Membangkitkan motivasi berkarya seni.

3. Penyegaran dari kejenuhan belajar di kelas.
4. Berkarya visual lewat karya seni.
5. Belajar berorganisasi

3) Tujuan dan Manfaat Pameran

Tujuan pameran menurut Priyanti dan Nandang 1996:7 menyebutkan beberapa tujuan diantaranya :

1. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggelarkan karyanya masing-masing.
2. Mampu menghargai karya seni ciptaan orang lain.
3. Mampu memberi tanggapan atas karya orang lain.
4. Menumbuhkembangkan rasa tanggung jawab, kerja sama dan tolong menolong.
5. Melestarikan dan mengembangkan budaya bangsa.
6. Mampu berperan serta dalam upaya mengembangkan budaya bangsa

Setiap kegiatan yang kita lakukan memiliki tujuan dan manfaat yang diharapkan. Cahyono (2002:9.4) tujuan pameran diantaranya :

1. Tujuan Sosial.
2. Tujuan Komersial.
3. Tujuan Kemanusiaan
4. Tujuan Sosial adalah kegiatan pameran baik skala luas maupun sempit (sekolah) untuk kepentingan sosial.
5. Tujuan Komersial kegiatan pameran yang dilakukan untuk menghasilkan profit atau keuntungan terutama bagi seniman atau penyelenggara pameran
6. Tujuan kemanusiaan adalah kegiatan untuk kepentingan pelestarian, pembinaan nilai-nilai dan pengembangan hasil karya seni budaya yang dimiliki oleh masyarakat. Hal ini sejalan dengan yang ditegaskan Rasjoyo (Cahyono,1994) bahwa pameran di sekolah memiliki manfaat diantaranya :

- Menumbuhkan dan menambah kemampuan peserta didik dalam memberi apresiasi terhadap karya orang lain.
- Menambah wawasan dan kemampuan dalam memberikan evaluasi karya secara lebih objektif.
- Melatih bekerja kelompok. (bekerja sama dengan orang lain)
- Mempertebal pengalaman social
- Melatih peserta didik untuk bertanggung jawab dan bersikap mandiri
- Melatih peserta didik untuk membuat suatu perencanaan kerja melaksanakan apa yang telah direncanakan.
- Membangkitkan motivasi berkarya seni.
- Sebagai sarana untuk penyegaran bagi peserta didik dari kejenuhan belajar di kelas dan sebagainya.

4) Persyaratan Pameran

Dalam penyelenggaraan pameran ada persyaratan yang harus dipenuhi:

1. Karya seni yang akan dipamerkan
2. Pihak panitia pameran; (menyeleksi hasil karya yang akan dipamerkan)
3. Pengunjung pameran
4. Tempat pameran

B. Temuan Hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data yang ada dapat dilihat adanya peningkatan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran, serta perkembangan prestasi belajar Seni Budaya dan Keterampilan Kelas V SD Negeri Wunut kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo. Peningkatan tersebut antara lain :

1. Peserta didik lebih aktif memperhatikan penjelasan guru.
2. Peserta didik lebih aktif melakukan kegiatan yang diberikan guru
3. Keberanian menampilkan karya seni meningkat.
4. Kerja sama dengan teman lebih meningkat.
5. Keterampilan menyusun karya seni meningkat
6. Peserta didik lebih aktif mengerjakan tugas dari guru

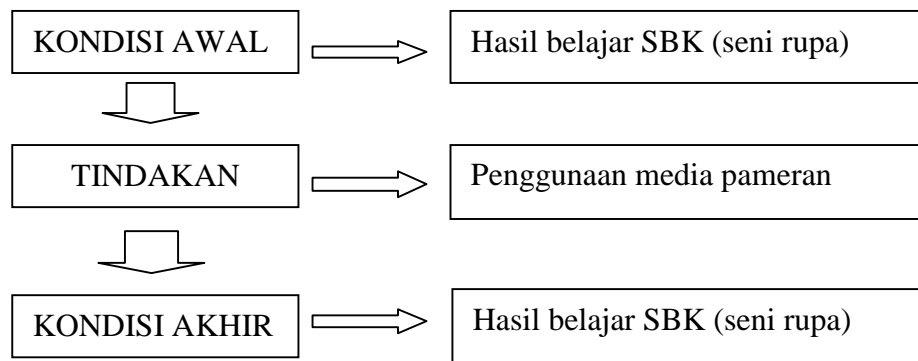
C. Kerangka Pikir

Untuk mengatasi Prestasi belajar serta permasalahan kehidupan yang semakin pesat maka cara berfikir yang kreatif, kritis dan konsisten yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

Seni Budaya dan Keterampilan selalu dianggap rendah oleh peserta didik. Anggapan sebagian besar peserta didik menyebabkan enggan belajar kesenian. Adapun beberapa upaya agar peserta didik tersebut terdorong untuk belajar SBK (seni) dengan penyajian materi yang menarik perhatian sehingga menumbuhkan minat untuk belajar.

Berdasarkan hasil pengalaman maka mengoptimalkan penggunaan media khususnya "Pameran karya seni" yang dibuat menarik dapat memperkuat ingatan peserta didik sehingga pembelajarannya lebih hidup dan menarik serta hasilnya meningkat

Penggunaan media dapat mendorong peserta didik untuk melihat dan menghayati dengan seksama. Sehingga dapat memegang, menghayati, dan menafsirkan apa yang mereka pegang dengan bebas sesuai dengan kemampuan masing-masing yang akhirnya apa yang mereka pelajari melekat dalam ingatan untuk meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan uraian diatas, maka dapat digambarkan kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan Landasan teori dan kerangka berfikir di atas dapat diajukan hipotesis penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut. Jika menggunakan media pameran dalam proses pembelajarn kesenian (pokok bahasan pameran) maka motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas v SD N Wunut Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo tahun pelajaran 2009/2010 akan meningkat.

BAB III

METEDOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan waktu penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas V Sekolah Dasar Negeri Wunut Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworrejo Propinsi Jawa Tengah,dengan alasan :

1. SD N Wunut Belum pernah menjadi tempat penelitian tindakan kelas.
2. SD N Wunut nilai rata-rata SBK rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain.
3. Peneliti berada di kecamatan tersebut.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan jangka waktu 6 bulan dimulai bulan Januari sampai Juni 2010 semester genap tahun pelajaran 2009/2010.Pembagian waktu sebagai berikut :

1. Bulan Januari Perencanaan
2. Bulan Februari Pelaksanan siklus I
3. Bulan Maret Pelaksanan siklus II
4. Bulan April,Mei,Juni Pelaporan

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah kelas V SD N Wunut, Kecamatan Ngombol, Kabupaten Purworejo, yang berjumlah 32 peserta didik.

C. Teknik Pengumpulan Data

Sesuai dengan bentuk sumber data yang dimanfaatkan dalam Penelitian Tindakan Kelas, maka teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- 1.

Wawancara

Wawancara digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa dan guru terhadap proses pembelajaran dengan media pameran.

2. Observasi

Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mengetahui keaktifan siswa dan kinerja guru selama proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi.

3. Tes Tertulis

Tes tertulis digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa.

D. Teknik Analisis Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian tindakan kelas ini, teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif. data yang dianalisis berupa rata-rata dan prosentase hasil belajar siswa. Data yang diperoleh disajikan dalam bentuk label dan diagram.

2. Indikator Kinerja

Untuk mengetahui keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas ini, penulis menetapkan indikator kinerja:

- a. Rata-rata nilai tes hasil belajar siswa tentang sifat-sifat kesebangunan dan simetri di atas nilai KKM, yaitu 70
- b. Siswa yang mendapat nilai di atas KKM minimal sebanyak 70%

E. Prosedur penelitian

Prosedur atau langkah-langkah penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari siklus-siklus. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang dicapai seperti

1. Observasi

Observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah observasi langsung dan partisipatif agar hasilnya subjektif mungkin. Observasi langsung (*direct observation*), yaitu observasi yang dilakukan tanpa perantara

(secara langsung) terhadap objek yang diteliti. Sedangkan observasi partisipatif yaitu pengamatan yang dilakukan dengan cara ikut ambil bagian atau melibatkan diri dalam situasi objek yang diteliti.

(H. Muhammad Ali, 1993:72). Observasi dilakukan pada peserta didik kelas V SD N Wunut untuk mengetahui minat dan perhatiannya selama proses pembelajarn berlangsung

2. Pencatatan Arsip dan Dokumentasi

1. Arsip

- a. Kurikulum KTSP
- b. Silabus tentang alokasi waktu dan tema yang diajarkan.

2. Dokumen

Berupa nilai formatif untuk mengetahui peningkatan data tentang prestasi hasil belajar siswa sebelum dilakuakn tindakan.

3. Tes

Tes hasil belajar untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar peserta didik setelah dilakukan tindakan.

Langkah –langkah Penelitian

a) Siklus I

Secara rinci prosedur penelitian tindakan kelas ini dapat dijabarkan dalam tahap-tahap sebagai berikut :

1. Tahap Perencanaan

- a. Mengumpulkan data yang diperlukan.
- b. Merencanakan pembelajaran dengan media “Pameran” beserta mendesain alat evaluasi
- c. Membuat laporan observasi.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Guru menerapkan model pembelajaran sesuai dengan rencana pada peserta didik kelas V SD Negeri Wunut Kecanatan Ngombol, Kabupaten Purworejo.

3. Tahap Obsevasi

- a. Tindakan guru memonitor peserta didik selama proses pembelajaran.
- b. Menilai hasil dalam pembelajaran SeniBudaya dan Kertrampilan.

4. Refleksi dan Evaluasi

Refleksi dan evaluasi siklus I menunjukkan adanya peningkatan prestasi dan motivasi pembelajaran SBK pada peserta didik kelas V SD N Wunut Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo, maka dibuat siklus II yang meliputi tahap perencanaan tindakan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi tindakan, dan refleksi. Sehingga peserta didik benar-bener mampu meningkatkan prestasi belajar Seni Budaya dan Kesenian.

b) Siklus II

Secara rinci prosedur penelitian tindakan kelas ini dapat dijabarkan dalam tahap-tahap sebagai berikut :

1. Tahap Perencanaan

- a. Mengumpulkan data yang diperlukan.
- b. Merencanakan pembelajaran dengan media “Pameran” beserta mendesain alat evaluasi
- c. Membuat laporan observasi.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Guru menerapkan model pembelajaran sesuai dengan rencana pada peserta didik kelas V SD Negeri Wunut Kecanatan Ngombol, Kabupaten Purworejo.

3. Tahap Obsevasi

- a. Tindakan guru memonitor peserta didik selama proses pembelajaran.
- b. Menilai hasil dalam pembelajaran Seni Budaya dan Kertrampilan.

4. Tahap analisis Refleksi.

Mengadakan refeleksi dan evaluasi dari kegiatan 1, 2, dan 3 berdasarkan hasil refleksi ini akan dapat diketahui kelemahan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, sehingga dapat digunakan untuk tindakan kelas pada siklus berikutnya. Bila refleksi dan evaluasi siklus I menunjukkan adanya peningkatan prestasi maupun motivasi pada peserta

didik kelas V SD Negeri Wunut Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo, maka dibuat siklus II yang meliputi tahap perencanaan tindakan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi tindakan, tahap refleksi. Sehingga peserta didik benar-benar mampu meningkatkan prestasi belajar Seni Budaya dan Keterampilan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.

1) Kondisi Awal

a. Kondisi Kelas

Peserta didik kelas V SD N Wunut Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo berjumlah 32 anak, yang terdiri dari 8 laki-laki dan 24 perempuan. Prestasi mereka rata-rata tidak ada yang begitu menonjol. Dari jumlah 32 anak tersebut kebanyakan prestasi / nilainya banyak yang di bawah 70. Khususnya mata pelajaran Seni Budaya dan Ketrampilan (SBK). Oleh sebab itu saya sebagai guru kelas harus dapat mengatasi hal tersebut, agar supaya semua peserta didik dapat mencapai nilai standar 70. Kondisi yang demikian ini menarik bagi saya untuk mengadakan kegiatan tindakan kelas, untuk menemukan masalah-masalah dalam proses pembelajaran SBK. Jika permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran SBK dapat dipecahkan melalui media pameran, maka diharapkan prestasi peserta didik akan meningkat.

b. Proses Pembelajaran selama ini

Proses Pembelajaran selama ini masih tradisional, belum menggunakan pembelajaran yang inovatif. Penggunaan media, alat peraga metode dan model pembelajaran masih kurang efektif. Pada umumnya pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan berpusat pada guru. Khususnya mata pelajaran SBK dan Kompetensi dasar pameran belum pernah diberikan sehingga hasilnya masih rendah.

Laporan Pelaksanaan Pembelajaran

a) Tindakan Siklus I

Tindakan Siklus I dilaksanakan selama 2 kali pertemuan (2x45 menit) selama 2 minggu dalam bulan Pebruari 2010 .adapun tahapan-tahapan yang dilakukan pada siklus I adalah sebagai berikut :

1) Tahap perencanaan tindakan

Pada siklus I dilaksanakan dilaksanakan dalam 2 pertemuan (dengan alokasi waktu 2x 35 menit) yaitu pada tanggal 1 Februari 2010 dan 1 Maret 2010.

Dengan berpedoman pada kurikulum tingkat satuan pendidikan SD kelas V, peneliti melakukan langkah – langkah perencanaan pembelajaran dengan RPP :

- Standar kompetensi
- Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa.
- Kompetensi Dasar
- Menyiapkan karya seni rupa yang diciptakan untuk pameran kelas

Indikator

- Membentuk kelompok peserta didik.
- Membentuk panitia.
- Menyiapkan karya seni yang akan dipamerkan
- Mengklasifikasikan karya seni rupa.

2) Pelaksanaan Tindakan

Dalam hal ini guru menerapkan pembelajaran melalui media Pameran yang dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Pembelajaran yang telah disusun pada siklus I ini akan dilaksanakan dua kali pertemuan.

Pertemuan pertama dengan kegiatan

a. Orientasi (5 menit)

Sebelum pembelajaran guru mengenalkan terlebih dahulu hasil hasil lomba lukis anak - anak

b. Ekplorasi (20 meneit)

Guru mengajak peserta didik melihat hasil karya seni rupa yang dipamerkan guru .Guru menjelaskan cara membuatnya.

c. Interpretasi (15 menit)

Guru meminta peserta didik untuk menggambar apa yang mereka lihat dengan bantuan guru

d. Guru mengajak peserta didik untuk melihat hasil karya sendiri dan membandingkan dengan hasil karya temanya.

Pertemuan kedua

a) Orientasi(5 menit)

Guru mengulas kembali materi pelajaran yang lalu.

b) Ekplorasi (20 menit)

Guru mengajak peserta didik berdiskusi menentukan Tema dari pameran yang akan dilaksanakan. Dan menyiapkan karya seni yang telah dibuat.

c) Interpretasi (15 menit)

Guru meminta hasil karya peserta didik dan membuat panitia pameran serta menyeleksi hasil karya yang layak dipamerkan.

d) Rekresi (20 menit)

Guru mengajak siswa mengataur hasil karya seni yang akan dipamerkan didalam kelas.

3) Observasi dan interpretasi

Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan Yaitu pada proses pembelajaran SBK dengan KD mengekpresikan diri melalui karya seni, dan materi pameran.

Kegiatan yang dilakukan peneliti :

1. Peneliti memonitor peserta didik selama proses pembelajaran.
2. Peneliti menilai hasil yang dicapai setelah pembelajaran.

4) Analisis dan Refleksi

Dari hasil penelitian pada siklus I , maka peneliti mengulas masih ada 11 Peserta didik belum tuntas yang masih sama dan 3 peserta didik dibawah KKM. Maka peneliti melanjutkan siklus ke II dengan menindak lanjuti siklus I.

5) Kendala dan Masalah yang muncul dalam pelaksanaan Pembelajaran siklus I

Dalam pelaksanaan pembelajaran siklus I banyak kendala serta masalah yang kami temukan.

Kendala:

- i. Guru belum melaksanakan alokasi KBM dengan baik
- ii. Guru belum optimal memantau kegiatan peserta didik
- iii. Guru kurang tegas dalam menegur peserta didik yang kurang memperhatikan
- iv. Guru kurang menguasai teknik melukis dengan baik.
- v. Guru kurang memahami karakteristik seni anak SD
- vi. Guru kurang memotivasi untuk berkreatifitas dalam bidang seni.

Masalah :

- Anak kurang memperhatikan pembelajaran
- Anak kurang percaya diri menampilkan karya seni.
- Anak tidak mau mengoleksi hasil karya seninya.
- Anak tidak mendapatkan kepuasan atas hasil karyanya sendiri.
- Anak enggan belajar Seni Budaya dan Keterampilan.
- Anak tidak berminat mengikuti pameran kelas.

6) Rancangan strategi penyelesaian masalah pada siklus I

Strategi yang saya pakai dalam menyelesaikan masalah yaitu dengan memanfaatkan pengetahuan peserta didik dalam pembelajaran SBK. Dengan lingkungan sekitar anak akan lebih termotivasi dan minat belajar anak meningkat dengan demikian berbagai masalah yang muncul akan teratasi muaranya tujuan tercapai sesuai yang saya harapkan.

- Anak diajak keluar kelas menikmati indahnya kebun sekolah
- Anak mengingat pengalaman masing-masing.
- Anak bersama guru mendiskusikan tema yang akan dipilih.
- Anak melukis sesuai dengan apa yang mereka ingat.
- Anak memaparkan/diceritakan hasil lukisanya.
- Anak menanggapi hasil karya temannya.
- Anak bersama guru menyimpulkan hasil tugas yang dibuat anak

7) Hasil Perbaikan RPP

RPP terlampir

2) Laporan Pelaksana Silkus II :

Tindakan siklus II dilaksanakan tanggal 6 April dan 28 April 2010. Perencanaan kegiatan dilaksanakan 2 kali pertemuan. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari siklus-siklus, tiap siklus terdiri dari 4 tahapan kegiatan yang dilaksanakan meliputi :

a. Tahap Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi dan evaluasi pelaksanaan tindakan pada siklus I diketahui bahwa pembelajaran Seni Budaya dan Ketrampilan yang dilaksanakan pada siklus I belum menunjukkan adanya peningkatan kemampuan belajar SBK melalui penggunaan media pameran. Oleh karena itu peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran kembali dengan menggunakan media Pameran dan indikator yang berbeda. Adapun indikator yang dibuat sebagai dasar penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran kembali pada siklus II adalah sebagai berikut :

1. Membuat denah pameran.
2. Menyiapkan semua karya seni rupa yang telah dibuat.
3. Menata karya seni rupa untuk pameran kelas.
4. Menata karya seni rupa sesuai dengan jenisnya.

Sebagai tindak lanjut untuk lebih meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui media Pameran untuk meningkatkan dan mempertahankan pencapaian penguasaan materi yang ditunjukkan untuk mempertahankan dan memperluas pengetahuan peserta didik tentang prestasi belajar SBK. Pada siklus I, maka peneliti perlu menambah pada siklus berikutnya.

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap ini guru menerapkan pembelajaran melalui media Pameran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajarannya yang telah disusun. Pembelajaran yang telah disusun pada siklus I ini akan dilaksanakan 2 (dua) kali pertemuan.

Pertemuan pertama dengan kegiatan :

a. Orientasi (5 menit)

Sebelum pembelajaran guru mengenalkan terlebih dahulu mengenai materi yang akan dibahas yaitu penggunaan media Pameran

b. Eksplorasi (20 menit)

Guru mengajak peserta didik berdiskusi tentang urutan penyelenggaraan Pameran. Guru meminta peserta didik membuat Contoh Gambar pameran dengan pengalamannya masing –masing.

1. Interpretasi

Guru meminta peserta didik untuk memperlihatkan hasil karya seni rupa gambar

Guru membantu memberi pengarahan dan teknik melukis dengan benar.

2. Rekreasi (20 menit)

Guru mengajak keluar peserta didik untuk menata hasil karya yang telah dibuat.

Pertemuan kedua dengan kegiatann

1. Orientasi (5 menit)

Guru mengulas kembali materi pelajaran yang lalu.

2. Guru mengajak peserta didik berdiskusi tentang urutan dan tata cara mengadakan pameran.

3. Guru meminta peserta didik menata hasil karya untuk dipamerkan.

4. Interpretasi (15 menit)

Guru meminta peserta didik untuk menyeleksi karya seni yang akan dipamerkan.

Guru membantu menyeleksi.

5. Rekreasi (20 menit)

Guru mengajak peserta didik menata tempat pameran sekolah

c. Observasi dan Interpretasi

Kegiatan obesrvasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan yaitu pada proses pembelajaran SBK dengan KD Menata karya seni rupa yang diciptakan dalam bentuk pameran sekolah.

1. Guru bersama anak penata hasil karya seni rupa yang dibuatnya.

2. Guru menilai hasil karya yang di pameran.

d. Analis dan Refleksi

Setelah pelaksanaan siklus II selesai dilakukan,maka dapat diketahui kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan tugas dengan melihat hasilnya dimana nilai hasil tes meningkat dan telah mencapai 100 ketuntasan. Dari hasail penelitian pada siklus II ini,maka peneliti tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya. Namun guru harus terus melaksanakan bimbingan belajar untuk mempertahankan pada hasil belajar dan parsisipasi serta suasana dalam kelas sebagai tindak lanjut.

e. Masalah

Pada pelaksana siklus II ini tidak ada kendala atau pun masalah yang sangat berarti hanya saja masih ada beberapa peserta didik yang kurang aktif tentang materi yang diajarkan serta masih terbatasnya kemampuan mereka mengeluarkan ekspresi diri melalui lukisan.

Rancangan Strategi penyelesaian masalahnya adalah :

Memberi motivasi dan arahan kepada peserta didik agar tidak malu menampilkan hasil karyanya apabila belum mampu menampilkan karyanya.

B. Pembahasan

Dari hasil tes kondisi awal rata-rata nilai peserta didik adalah 62,75 setelah dilaksanakan siklus I nilai rata –rata peserta didik meningkat menjadi 74,54 bahwa terjadi peningkatan hasil pada siklus II semua peserta didik mencapai nilai tuntas diatas KKM membuktikan dengan media pameran mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar Seni Rupa dan Ketrampilan kelas V SD Negeri Wunut tahun pelajaran 2009/2010,

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dua siklus dengan media pameran dalam pembelajaran SBK pada peserta didik kelas V SD Negeri Wunut Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo Tahun Pelajaran 2009/2010 dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pembelajaran dengan menggunakan media pameran efektif untuk meningkatkan motivasi, prestasi belajar SBK SD Negeri Wunut, dapat dilihat pada daftar nilai siklus II terlampir.
2. Cara meningkatkan motivasi, prestasi belajar dengan menggunakan media pameran adalah :
 - a. Media Pameran dibuat yang menarik
 - b. Guru harus trampil memilih tema, menyusun hasil karya peserta didik
 - c. Peserta didik harus menyukai dan mau melaksanakannya.
3. Cara mengatasi kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan media pameran adalah :

Karena jumlah peserta didik cukup banyak yang ingin mengikuti maka guru mengadakan seleksi karya seni sesuai dengan jenisnya. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dengan menggunakan dua siklus tersebut diatas, ternyata hipotesis yang dirumuskan telah terbukti kebenarannya. Ternyata pembelajaran menggunakan media pameran dapat meningkatkan motivasi, prestasi pembelajaran SBK SD Negeri Wunut Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo tahun Pelajaran 2009/2020.

Dengan demikian penerapan pembelajaran SBK dengan menggunakan media pameran dapat dilaksanakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran SBK khususnya seni rupa kelas V sehingga dapat meningkatkan motivasi, prestasi belajar peserta didik.

B. Implikasi

Berdasarkan simpulan peneliti yang telah dikemukakan di atas maka dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran yang berupa pameran efektif untuk meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran seni rupa kelas V Sekolah Dasar. Dengan demikian implikasi penelitian tindakan kelas ini adalah :

1. Pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran media pameran diteruskan dan dibiasakan pada setiap guru yang hendak mengajar materi pameran.
2. Pembuatan pameran harus dibuat sebagus mungkin hingga peserta didik tertarik dan mau mengikuti pameran.
3. Guru harus terampil mengatasi kendala yang ada, sehingga prestasi belajar dapat tercapai

C. Saran

Dalam akhir pembahasan ini akan disampaikan saran-saran yang mungkin membawa manfaat yang besar dalam usaha kita meningkatkan mutu pendidikan. Bertolak dari pembahasan di atas maka saran-saran yang dapat peneliti ajukan adalah :

1. Kepada Kepala Sekolah

- a. Kepala Sekolah diharapkan dapat memberikan perhatian dan penugasan kepada guru agar dalam mengajarnya senantiasa menggunakan metode pembelajaran yang mengarah pada pembelajaran yang berprinsip PAIKEM.
- b. Kepala Sekolah diharapkan selalu memberikan anjuran pada guru agar senantiasa menggunakan berbagai pendekatan dan metode pengajaran yang bervariasi dalam mengajar sehingga tidak membosankan dan agar peserta cenderung untuk aktif.
- c. Kepala sekolah hendaknya selalu mengingatkan guru untuk memberi pengayaan pada peserta didik yang mempunyai kemampuan lebih dan memberi remedial pada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam belajar.

- d. Menyediakan media pembelajaran yang memadai dan dirancang bagi peserta didik dan guru atau memakai sesuai dengan kurikulum dan kemajuan teknologi.
- e. Ikut mendorong peserta didik untuk belajar dan berprestasi dengan baik, khususnya dalam mata pelajaran SBK.

2. Kepada Guru :

- a. Agar memilih dan menggunakan media pembelajarn yang lengkap sesuai dengan topik yang dibahas dalam proses belajar mengajar.
- b. Memberikan dorongan /motivasi kepada peserta didik untuk memiliki cara belajar yang baik.

3. Kepada peserta didik

- a. Perlu memperbanyak latihan soal berkaitan dengan materi belajar matematika sehingga akan dapat menguatkan kemampuan.
- b. Perlunya bertanya pada teman yang lebih pandai dalam mata pelajaran SBK agar berhasil dalam belajarnya.
- c. Perlunya kreativitas untuk mempergunakan daya nalar dan daya pikir untuk mempelajari SBK, setiap saat dimanapun kita berada bisa mempelajari SBK.

DAFTAR PUSTAKA

- Ida Herawati, Iriaji, 1991/1992 *Pendidikan Seni Rupa Jakarta*.
- Muharam E Warti Sundaryati 1991/1992 *Pendidikan Kesenian*
- Depdikbud Direktorat jendral pendidikan tinggi proyek pembinaan tenaga
Direktorat pendidikan Dasar
- Raharjo Slamet, 2002. *Metedologi Pengembangan Kompetensi Mengajar
Kesenian Guru Kelas Sekolah Dasar*, Salatiga
- Retno Winarni, 2009 . *Penelitian Tindakan Kelas* Salatiga.
- S.R Bambang dkk. 2000. *Kertangkes SD Kelas V*. Erlangga. Jakarta
- Slamet, st.Y, Suwanto,2007. *Dasar-dasarMetodologi Penelitian Kualitatif*.
Surakarta.UNS Press
- g. Syaefudin , Jatmiko, Tejo, Cahyono, Agus. 2002. *Pembelajaran senirupa*. UT.
Jakarta
- h. Zakarias Azis, dkk 2009 *Pendidikan Seni* Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi
Kementrian Pendidikan Nasional